

Manuel d'utilisation

Hippopo' balles

Imprimé en Chine
91-002467-005-000 ㊊

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

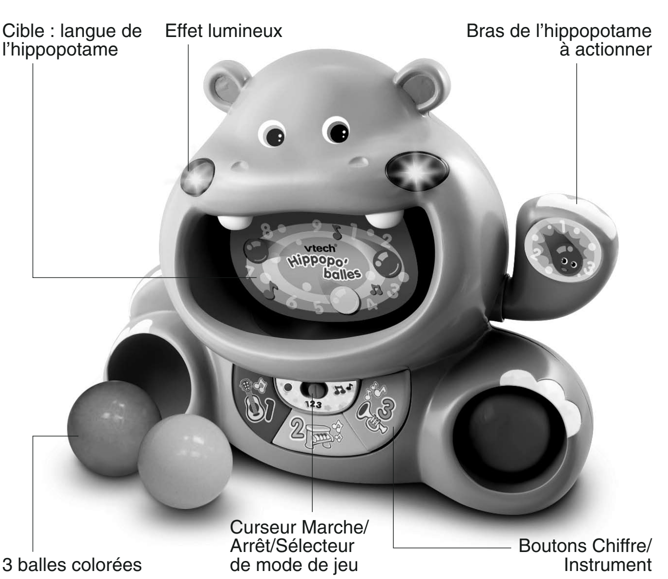
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Hippopo' balles** de **VTech®**. Félicitations !

Hippopo' balles offre deux modes de jeu à Bébé : Découvertes et Musique. Bébé lance les balles ou appuie sur les gros boutons pour déclencher 2 chansons, des phrases et des effets sonores amusants. Magique ! Lorsqu'il tire sur le bras de l'hippopotame, les balles sont éjectées du pied et le jeu peut continuer. En mode Découvertes, Bébé appuie sur les boutons Chiffre pour découvrir le nombre de balles à lancer et compter jusqu'à 3. Dans le mode Musique, il entend 6 mélodies, le nom des instruments et un petit air entraînant pour chacun d'eux.
Avec **Hippopo' balles**, Bébé vise la cible et développe son adresse à toute vitesse !



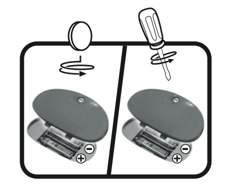
CONTENU DE LA BOÎTE

1. Un **Hippopo' balles** de **VTech**
2. Trois balles colorées
3. Un manuel d'utilisation
4. Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos d'**Hippopo' balles** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

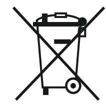
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

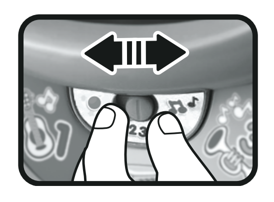
  Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



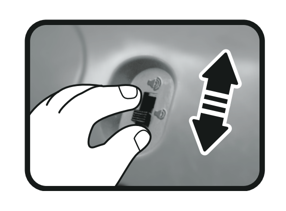
2. POUR COMMENCER À JOUER…

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Hippopo' balles**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu sur la position 123 pour entrer dans le mode Découvertes et sur la position ♫ pour entrer dans le mode Musique. Pour éteindre **Hippopo' balles**, placer le curseur Marche/Arrêt sur la position Arrêt ● .



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE



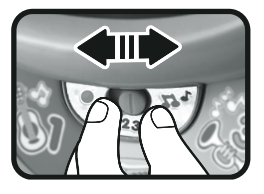
Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur Réglage du volume sonore situé au dos du jouet sur la position 🔈 pour un volume faible ou sur la position 🔊 pour un volume fort.

2.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

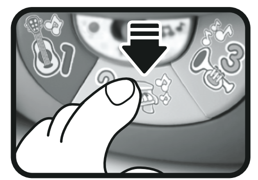
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Hippopo' balles** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton. Actionner les petites roues situées dans la gorge de l'hippopotame ne permet pas de réactiver le jouet.

3. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **Hippopo' balles**, les lumières clignotent en rythme avec les sons.



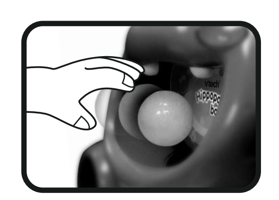
1. Pour mettre en marche **Hippopo' balles**, déplacer le curseur Marche/Arrêt sur les positions **Découvertes** 123 ou **Musique** ♫ . Bébé entend une chanson, une phrase qui l'encourage à jouer et des effets sonores.

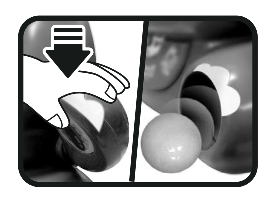


2. Appuyer sur chacun des boutons Chiffre/Instrument en mode **Découvertes** pour entendre l'hippopotame demander à Bébé de lancer le nombre correspondant de balles. Bébé découvre les premiers chiffres et il entend une chanson entraînante. En mode **Musique**, Bébé

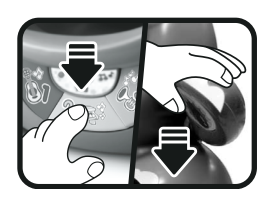
entend le nom des instruments et un extrait musical pour apprendre à les reconnaître.

3. Lancer les balles dans la bouche de l'hippopotame en activant les petites roues situées dans sa gorge en mode **Découvertes** pour entendre les premiers chiffres, des courtes mélodies et des phrases qui l'encouragent à jouer. Dans le mode **Musique**, Bébé déclenche les 6 mélodies. Si bébé n'actionne pas les petites roues en lançant les balles, il entend des phrases dynamiques, des courtes mélodies et les 2 chansons. Lorsque l'une des 6 mélodies est jouée, appuyer sur les boutons Chiffre/Instrument pour interrompre la mélodie.





4. Tirer sur le bras de l'hippopotame pour faire sortir les balles et continuer à jouer. Dans les deux modes de jeu, Bébé entend des effets sonores et les chansons. Lorsqu'une mélodie est jouée, tirer sur le bras pour superposer des phrases exclamatives, des effets sonores et pour augmenter le tempo des mélodies.



5. Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, Bébé entend un effet sonore et une phrase qui l'encourage à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, il entend une chanson entraînante. Si aucun des boutons n'est actionné, l'hippopotame dit « À bientôt ! » et le jouet s'éteint automatiquement.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Au clair de la lune*
2. *Oh Susanna*
3. *Il était un petit homme*
4. *Il court, il court, le furet*
5. *La Mère Michèle*
6. *La Jument de Michao*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« L'hippopotame aime jouer avec les balles,
Lance-lui-en trois et il les comptera. »

Chanson 2 :

« J'ai 2 petites oreilles,
Qui entendent à merveille.
Sais-tu qui je suis, devine ?
Un bébé hippopotame. »

6. ENTRETIEN

1. Ne pas mettre le jouet dans une machine à laver. **Hippopo' balles** est lavable uniquement en surface.
2. Pour nettoyer **Hippopo' balles**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
3. Éviter toute exposition prolongée de **Hippopo' balles** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer **Hippopo' balles** dans un endroit sec.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1